

PROGRAMA ACADÉMICO:		EJE TRANSVERSAL A TODOS LOS PROGRAMAS DE LA CORPORACIÓN UNIVERSITARIA TALLER 5							
CURSO	CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO								
CODIGO		CRÉDITOS	1	HORAS T.P.	32	HORAS T.I.	64	REQUISITOS	NO
MODALIDAD		PRESENCIAL							
TIPO ASIGNATURA		TEORICO-PRACTICA							
PROFESORES RESPONSABLES		CARLOS ROBERTO VARELA CRUZ – LADY YANED VARÓN LÓPEZ							

JUSTIFICACIÓN DEL CURSO

El orden tradicional que emplean diversas escuelas de negocio es contrario al proceso correcto que permite empatizar con la realidad para cumplir reales tareas, que deben procurarse un nicho de negocio viable. Enseñan a hacer reportes financieros para las bolsas de valores, a conservar recursos y a tomar algo ya existente y asegurarse que le va bien en Wall Street. Básicamente, las escuelas de negocio enseñan a ser un buen empleado” (Aronsson, 2004) Es por esto por lo que el modelo basado en la práctica de la gerencia busca fortalecer aquellos elementos curriculares que permiten la “trascendencia vocacional” y que deben estar presentes en cada una de las materias del programa (Hindle, 2007). Dichos elementos trascendentes son, por ejemplo, trabajo en equipo, solución de problemas, comunicación persuasiva, creatividad y espíritu innovador, pensamiento estratégico y valores humanos. En este sentido, un mundo cambiante debe tener en cuenta que los líderes empresariales “reconocen que los desafíos cotidianos que comporta el desempeño de la actividad principal dejan poco tiempo para crear y aprovechar nuevas ideas” (Ries, 2018). En ese sentido es necesario que en la educación se oriente la formación hacia el reconocimiento de oportunidades, y no solamente hacia la operación administrativa tradicional. La habilidad de descubrir ideas productivas y de reconocer oportunidades debe ser el centro de cualquier programa de formación en emprendimiento (Fiet, 2002). Y dicha habilidad puede ser aprendida y ejercitada tanto mediante la búsqueda activa y pasiva, como a través de metodologías para la creación de oportunidades (DeTienne & Chandler, 2004, Saks & Gaglio, 2002) como el pensamiento creativo, el pensamiento divergente, el brainstorming y el pensamiento lateral (Gundry & Kickul, 1996). El mundo es hoy muy distinto al que conocieron muchas de las generaciones que conviven en el planeta. La ciencia y la tecnología, el progreso social y la aparición de nuevos valores sociales configuran lo que hoy pensamos y esperamos. Ésta es una realidad que afecta directamente los modos de vida y el mundo del trabajo. Por esta razón se debe modificar la forma de educación y desarrollar en los estudiantes nuevas habilidades para poder enfrentar los nuevos retos del mundo actual. En el contexto de la información clave del conocimiento, los estudiantes también deben aprender las habilidades esenciales para el éxito en el mundo actual, como el pensamiento crítico, diseñar soluciones a problemas, comunicación y colaboración.

COMPETENCIAS A LAS CUALES APORTA EL CURSO		
<p>Construye proyectos innovadores, que den solución a las necesidades humanas y del entorno, a través de la implementación de metodologías ágiles y activas, que permitan la presentación de iniciativas de negocio a diferentes fuentes de financiación, con la posibilidad de convertirse en proyectos empresariales transformadores de vida y generadores de empleo.</p>		
	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	DOMINIOS
Primer corte académico	Reconoce tendencias de emprendimiento, para la generación de soluciones a problemáticas del entorno.	<p>El dominio del saber, al estudiante conocer la principales tendencias de emprendimiento y las bases del design thinking</p> <p>En el dominio del hacer, el estudiante aplica las tendencias de emprendimiento para empezar su proceso de descubrimiento emprendedor.</p>
Segundo corte académico	Aplica las tres primeras etapas de la metodología design Thinking, para llegar a una lluvia de ideas de negocio.	<p>El dominio del saber, al estudiante conocer el uso de la metodología Design Thinking</p> <p>En el dominio del hacer, aplicar las herramientas para la resolución de los primeros tres pasos de la metodología</p>
Tercer corte académico	Realiza un ejercicio de definición y propuesta de su idea de negocio.	<p>El dominio del saber, al estudiante conoce las herramientas para construir y aplicar modelos de negocios, en un primer ejercicio de definición y propuesta de su idea de negocio.</p> <p>En el dominio del hacer, se identifica en el estudiante, al lograr en este la aplicación de las herramientas de los primeros tres pasos del Design Thinking para la consecución de una idea de negocio innovadora y posible.</p>

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
<p>Las estrategias metodológicas a desarrollar en los cursos del Eje de Emprendimiento de Taller 5 están apoyadas en las Herramientas pedagógicas, metodologías ágiles, modelos de desarrollo, herramientas virtuales, que apunten a la construcción colectiva del conocimiento, a la co creación, con la participación cualificada de los estudiantes, además de dinámicas grupales e individuales que permitirán aplicar vivencias de su área de formación a la Cultura del Emprendimiento.</p>
RELACIÓN CON LA CULTURA INVESTIGATIVA
<p>Los cursos del Eje de Emprendimiento aportan a la cultura investigativa, en facilitar a los estudiantes que, en la definición de sus ideas creativas, estos puedan lograr que estas se adapten a las realidades y viabilidades del entorno, para que los emprendimientos puedan sobrevivir. Lo anterior implicara la búsqueda de fuentes primarias y secundarias para lograr productos de diseño en el marco de la investigación formativa.</p>
RELACIONES INTERDISCIPLINARIAS
<p>Los cursos del Eje de Emprendimiento enriquecen la interdiscipliniedad con los programas de la CORPORACION UNIVERSITARIA TALLER CINCO, estas herramientas deben ser dominadas por todos los profesionales que busquen independencia y crecimiento económico, a través de sus emprendimientos. Así mismo, éstos cursos, facilitarán las relaciones interdisciplinarias, al volver una realidad el trabajo en equipo y la co creación entre diferentes formaciones profesionales y la transversalidad tanto de conceptos como aplicación de los 5 cursos del Eje.</p>

CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

Ejes temáticos	Acciones de aprendizaje a realizar	Espacios de interacción	Recursos pedagógicos
1. Presentación del curso, sueños, pasión y actitud, ejemplo de un emprendedor visionario.	Presentación del docente, estudiantes y clase de analogías para encontrar el ADN emprendedor	Assessment de competencias blandas.	Video, presentación y utilización de analogías poderosas.
2. El Emprendedor 4.0, modelos, agilísimo y flexibilidad	Analogía con Bond y ejercicio para identificar habilidades blandas.	El estudiante halla su estilo emprendedor	Video, tableros interactivos, juego en serio.
3. De la idea a la start up ágil, caso de éxito y aplicación en contextos reales (tendencias)	Identificación de soft skills, se muestra una radiografía de las tendencias que marcan emprendimiento social, medioambiental actual. Se estructuran grupos.	Inicia el primer trabajo grupal para tomar decisiones en el tablero "Magic World"	Video, tableros interactivos, juego en serio.
4. Design Thinking aprendiendo a gestionar el "Magic World"	Se conocen los 5 pasos del design thinking	El estudiante estructura a partir de supuestos la forma en que su usuario,	Video, tableros interactivos, juego en serio.

	Presentación del magic Word, y el empathy map más adelante.	siente.ve, lo que escucha y ve, define su perfil	
5. Investigación para la empatización: sistema HOW WHY, 5 WHY, Shadowing, Coffee world.	Planteamiento del reto y utilización y estructura de un Coffee world seleccionando tres tipos de usuario a entrevistar.	El estudiante plantea las variables y mapeos de investigación.	Video, tableros interactivos, llamadas y contactos con Early Adopters.
6. Taller de avances, para la fase 1 de empatización	Práctica de incubación de proyectos mediante analítica de investigación.	Se trabaja con base a los avances y hallazgos en el proceso de investigación con usuarios reales.	Video, tableros interactivos, visual Thinking, presentaciones efectivas.
7. Exposición de resultados grupales obtenidos en el "coffee world"	Los estudiantes presentan los hallazgos obtenidos en su investigación al igual que las conclusiones en la generación de un modelo de oportunidad de startup.	Presentación por grupo en 12 minutos con sus hallazgos.	Video, tableros interactivos, visual Thinking, presentaciones efectivas.
Ejes temáticos por semana	Acciones de aprendizaje a realizar	Espacios de interacción	Recursos pedagógicos
1. Paso dos de la empatización a la definición se hace hallando el P.O.V.(punto de vista)	Se hace un breve repaso de la metodología D.T. y se ubica la segunda fase encontrando puntos de vista importantes y disruptivos. Lienzo Mapa de Empatía.	Con los hallazgos en la fase de empatización se empiezan a perfilar posibles soluciones basadas en innovación comparativa.	Video, tableros interactivos, visual Thinking, taller grupal mediante lluvia de ideas.
2. Definiendo mis preguntas poderosas ¿Cómo Podríamos?	Mediante pensamiento flexible y deductivo llegamos a acuerdos grupales y concluimos, iniciamos exploración del tablero. Sustentación Mapa de Empatía	Se trasladan las conclusiones del P.O.V. y nuestras preguntas poderosas al tablero Gimnasio Creativo y se crean avatars de interacción con el mismo	Video, tableros interactivos, juego en serio, deducciones grupales
3. Taller de Ideación I	Inicia la fase de exploración de ideas, primero individualmente y luego se comparten hallazgos con el grupo para crear nuevas posibles ideas grupales	Desarrollo de ideas utilizando el tablero "Gimnasio Creativo"	Video, tableros interactivos, gamificación, presentaciones efectivas
4. Taller de Ideación II	Una vez se han decantado las ideas y han aparecido nuevas ideas se hace un filtro mediante la apropiación de tres términos pertinencia, viabilidad y relevancia.	Los grupos de estudiantes filtran sus ideas y deben seleccionar por votación sus dos ideas principales a desarrollar, estas deben responder a las	Video, tableros interactivos, gamificación, presentaciones efectivas

		necesidades del mercado y ser innovadoras en si.	
5. Presentación de hallazgos y prospectiva de ideas seleccionadas	Se presentan las conclusiones y la lluvia de ideas.	Los estudiante presentan sus avances de sus ideas identificadas.	presentaciones efectivas

Ejes temáticos por semana	Acciones de aprendizaje a realizar	Espacios de Interacción	Recursos pedagógicos
1. Escenario de inspiración casos de éxito	Ya halladas las ideas de cada grupo, nos inspiramos mediante casos de éxito de emprendedores jóvenes que con sus ideas han revolucionado el mundo.	Clase explicativa mediante casos de éxito para que los estudiantes deduzcan y generen iteración y ajuste a sus ideas.	Videos, presentación de casos y ejercicio de iteración en postits
2. Realización de proceso de vigilancia tecnológica.	Se aterrizan las ideas identificadas con un proceso de vigilancia tecnológica.	Los grupos se reúnen para investigar y presentar los resultados.	tableros interactivos, presentaciones efectivas.
3. Presentación de vigilancia tecnológica.	Presentación del resultado de investigación.	Sustentación	Video, gamificación, presentaciones efectivas.
4. Taller de Definición de idea de negocio a partir de los resultados de la investigación realizada.	Sesión de retroalimentación y transferencia de conocimientos para presentación efectiva de negocios, pitch avanzado.	El estudiante inicia la formulación de su Business Case y valida la estructura de su prototipo y la respectiva validación o acercamiento a un mercado potencial real.	tableros interactivos, gamificación, presentaciones efectivas.
5. Presentación de su Idea de Negocio y un primer esquema conceptual del producto o servicio. PMV	Los estudiantes presentan su idea de negocio y obtienen retroalimentación final.	El estudiante deberá presentar su idea de negocio.	Presentación ppt u otro medio.

EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje:

- **Primer Corte Evaluativo - Niveles : Recordar – Comprender**

Reconoce tendencias de emprendimiento, para la generación de soluciones a través a problemáticas del entorno.

- **Segundo Corte Evaluativo- Niveles: Aplicar- Analizar**

Aplica las tres primeras etapas de la metodología design Thinking.

- **Tercer Corte Evaluativo- Niveles: Evaluar- Crear**

Realiza un ejercicio de definición y propuesta de su idea de negocio.

Evidencias: Describa las evidencias con las cuales se miden los resultados de aprendizaje

- **Primer Corte Evaluativo - Niveles : Recordar – Comprender**

Oportunidades de negocio identificadas.

- **Segundo Corte Evaluativo- Niveles: Aplicar- Analizar**

Aplicación de los tres primeros pasos del design thinking.

- **Tercer Corte Evaluativo- Niveles: Evaluar- Crear**

Presentación Idea de Negocio seleccionada.

BIBLIOGRAFÍA

Fuentes Principales:

- Porter, M. E., & Kramer, M. R. (2011). La creación de valor compartido.
- Ries, ERIC. El Camino hacia el Lean Start Up. (2018)
- Seiwert, Lothar & Gay, Friedbert. El ABC de la Personalidad. (2008)
- Manuel Serrano Ortega & Pilar Blazquez Ceballos. Design Thinking Lidera el presente Crea el futuro (2017)
- Edgar Guillermo Solano . Innovación para cabezas cuadradas (2020)
- Generación de Modelos de Negocio – Alexander Ostewrwalder (2011)

Fuentes Secundarias:

- Los secretos de la mente millonaria – T. Harv Eker (2006)
- Nunca te Pares – Phill Knight (2016)

Recursos Tecnológicos. Audiovisuales, Bases De Datos Virtuales, en Español e Inglés:

Ebscohost / Jstor /ProQues

Los Estudiantes deben consultar fuentes secundarias entendidas como recursos para su aprendizaje (Biblioteca, Virtuales, Videos, Blogs, Textos etc)

Sitios Web de Interés

- www.taller5.edu.co
- www.ccb.org.co
- www.ideo.com